

«РАССМОТРЕНО»
Руководитель МО
_____/Исламова Э.Х./
Протокол № 1 от
«28» августа 2024г.

«СОГЛАСОВАНО»
Заместитель директора по ВР
_____/Шафигуллина О.А./
от «28» августа 2024г

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУ «СОШ №130»
_____/И.Н.Самаркина/
Приказ № _____ от «28» августа 2024г.

ПРОГРАММА
курса
«Процессор»
(компьютерная грамотность)
направление: общеинтеллектуальное

Классы: 4
Срок реализации 1 год

Муниципального бюджетного образовательного учреждения
«Средняя общеобразовательная школа №130
имени Героя России майора С.А.Ашихмина »
Московского района города Казани

Составители:
Дикова Е.Д.

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от 28 августа 2024

Казань
2024 – 2025 учебный год

Пояснительная записка

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

На сегодняшний день одним из самых удобных, функциональных и в тоже время доступных средств подготовки и проведения презентаций является приложение офисных программ операционной системы **Astra Linux**.

Таким образом, актуальность введения курса компьютерной грамотности «Процессор» в начальной школе становится необходимостью, продиктованной временем.

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в программе **Astra Linux**.

Задачи программы:

- освоение первоначальных навыков приемов работы в офисных приложениях **Astra Linux**;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности.
- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

Общая характеристика кружка внеурочной деятельности

Современному школьнику необходимо умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы.

Учащиеся получают возможность научиться готовить доклады, участвовать в конференциях, грамотно оформлять свои работы и уметь кратко излагать свои мысли.

Введение учебного материала по созданию презентаций (Office Astra Linux — программа для создания и проведения презентаций) дает возможность учащимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания электронных презентаций.

В процессе обучения школьники учатся участвовать в совместной деятельности: договариваться, обсуждать, приходить к общему мнению, распределять обязанности по поиску информации, проявлять инициативу и самостоятельность.

Содержание программы позволяет развивать и организационные умения:

- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;

- осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок;

- освоить знания, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;

- овладеть умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;

- воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;

- подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности.

Таблица распределения часов разделов программы по классам-параллелям

№ п/п	Разделы, темы	Количество часов
		Общее кол-во учебных часов
1	Техника безопасности при работе на компьютере	1
2	Знакомство с компьютером	2
3	Графический редактор	3
4	Текстовый редактор	3
5	Программа Office Astra Linux.	16
6	Поиск информации	2
7	Вставка в слайд рисунков, диаграмм и графических объектов	5
8	Презентации с использованием триггеров	2
9	Добавление в слайды эффектов анимации	4
10	Управление презентацией	4
11	Вставка в слайды гиперссылок	3
12	Добавление в презентацию аудио и видеоинформации	3
13	Форматирование текста и размещение графики.	2
14	Проектная деятельность	6
	Итого:	56

Описание места курса внеурочной деятельности в учебном плане

В учебном плане школы на изучение программы «Процессор» в 4 классе отводится 2 часа в неделю 7 месяцев, 56 часов.

класс	«Процессор» (курс компьютерной грамотности)
4 класс	56 ч

Описание ценностных ориентиров содержания программы

Данная программа ориентирована на учащихся 4 классов и направлена на развитие творческих способностей учащихся, привития интереса к информатике, развитие компьютерной грамотности, расширения кругозора учеников.

Полное овладение учащимися средствами разработки презентаций, применение эффектов анимации, звуковое сопровождение, вставка видеоматериалов, диаграмм и т.д. сделает любой проект, любое выступление привлекательным для аудитории, подчеркнёт авторский замысел, значимость проделанной работы.

Преимущество и главная ценность программы состоит именно в том, что учащиеся смогут организовать «живое» и образное выступление по любой теме посредством использования анимации. В Office Astra Linux любой текст превращается в действие, когда учащиеся путём анимации, превращают его в последовательно разворачивающееся событие.

Учащиеся смогут сопровождать доказательства, необходимые по теме, например, научного явления, формул или теорем, анимированной графикой, появляющейся на экране как наглядное доказательство ваших слов.

Чтобы усилить эффект, учащиеся смогут сопровождать свои объяснения музыкой, соответствующей тому времени, эпохе или стилю излагаемого материала.

Научатся находить и создавать образы с помощью инструментов панели «Рисование» и использовать их в слайдах, а также создавать собственные картины в графическом редакторе.

Научаться работать с текстовым редактором, подготавливать простейший текст, редактировать текст, изменять шрифт и стили в готовом тексте; открывать и сохранять файлы с документами.

В содержании курса интегрированы задания из различных областей знаний: русского языка, литературы, математики, окружающего мира. Особое внимание обращено на развитие логического мышления младших школьников.

Курс рассчитан на изучение материала под контролем учителя, с обязательным освоением основных навыков и приёмов практической работы в электронных презентациях. В процессе обучения учащиеся закрепляют знания на практике и выполняют итоговую работу по курсу, демонстрируя все полученные знания при защите своей работы, рассказывая процесс её выполнения.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы «Процессор» (курс компьютерной грамотности). 4 класс

Личностными результатами изучения курса «Школа компьютерной грамотности» является формирование следующих умений:

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения самостоятельно делать выбор, какой поступок совершить.
- готовность ученика целенаправленно использовать знания в учении и в повседневной жизни
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами обучающихся являются:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
- умение моделировать - решать учебные задачи с помощью знаков (символов), планировать, контролировать и корректировать ход решения учебной задачи;
- определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно;
- обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем;
- планировать учебную деятельность на уроке;
- высказывать свою версию, предлагать способ её проверки;
- работая по предложенному плану, использовать необходимые средства.
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;

- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения.

Предметные результаты

В результате изучения материала, **обучающиеся должны знать:**

- правила поведения при работе с компьютером;
- возможности и область применения программы;
- как запустить PowerPoint и установить самостоятельно необходимые рабочие панели;
- технологию работы с каждым объектом презентации;
- назначение и функциональные возможности Office Astra Linux;
- объекты и инструменты;
- технологии настройки;
- объекты, из которых состоит презентация;
- этапы создания презентации;
- приемы работы в редакторах;
- основы работы в сети Internet;
- все возможности добавления мультимедийных эффектов.

В результате изучения материала, **обучающиеся должны уметь:**

- составлять рисунки с применением функций графического редактора;
- работать в редакторах Office Astra Linux;
- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;

- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;
- создавать слайд;
- изменять настройки слайда;
- создавать анимацию текста, изображения;
- представить творческий материал в виде презентации;
- самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную;
- работать с компьютером, настраивать программу для работы; демонстрировать свою работу и защищать её.

Содержание программы

«Процессор» (курс компьютерной грамотности). 4 класс (56ч).

Техника безопасности при работе на компьютере (1ч)

Правила соблюдения правил поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.

Знакомство с компьютером. (2ч)

Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров – сказка «Компьютерная школа». Возможности персонального компьютера. Применение персонального компьютера.

Графический редактор. (3ч) Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Текстовый редактор. (3ч) Знакомство с текстовым редактором Office Astra Linux. Вызов программы. Меню программы, основные возможности. Работа с клавиатурным тренажером. Набор текста. Редактирование текста.

Программа Office Astra Linux. (16ч)

Изучается приложение Office Astra Linux. Как запустить программу. Как создать первый пустой слайд. Какие панели инструментов должны быть на экране. Как установить нужные панели. Какими свойствами обладают объекты программы.

Создание презентации. Создание презентации состоящей нескольких слайдов. Работа со слайдами. Операции со слайдами

Поиск информации (2ч)

Источники информации для компьютерного поиска: сеть Интернет, постоянная память компьютера, USB-флеш-накопитель. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы в сети Интернет. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Вставка в слайд рисунков, диаграмм и графических объектов (5ч)

Вставка графических объектов. Поиск информации. Вставка картинок. Вставка диаграмм, создание диаграмм. Вставка таблиц.

Презентации с использованием триггеров (2ч)

Алгоритм создания триггеров. Создание презентаций с использованием триггеров на основе готового проекта презентации. Создание собственной презентации с использованием триггеров.

Добавление в слайды эффектов анимации (4ч)

Эффекты анимация для смены слайдов. Эффекты анимации для объектов презентации. Настройка анимации.

Управление презентацией (4ч)

Работа с сортировщиком слайдов. Настройка времени перехода слайдов. Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика.

Вставка в слайды гиперссылок (3ч)

Понятие «Гиперссылка». Создание гиперссылок. Управляющие кнопки. Настройка действия. Создание управляющих кнопок средствами программы. Настройка гиперссылки на другие файлы.

Добавление в презентацию аудио и видеoinформации (3ч)

Поиск информации. Настройка звука при смене слайда. Добавление звука. Предварительное прослушивание звука. Выбор между автоматическим воспроизведением и воспроизведением по щелчку. Непрерывное воспроизведение звука. Скрытие значка звука. Определение параметров запуска и остановки воспроизведения звука. Добавление в презентацию видеoinформации.

Форматирование текста и размещение графики. (2ч)

Создание объектов WordArt и оформление слайдов при помощи этих объектов. Рациональное размещение текстовых блоков на слайде. Вставка встроенных в программу графических изображений. Создание диаграмм.

Проектная деятельность (6ч)

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация». Создание собственной презентации. Защита проектов.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся 4 классов

№п/п	Название раздела	Кол-во часов	Основные виды деятельности учащихся
1	Техника безопасности при работе на компьютере	1ч	Обсуждение необходимости соблюдения правил здорового образа жизни. Выявление потенциально опасных ситуаций для сохранения жизни и здоровья человека, сохранение личного и общественного имущества. Анализ ситуаций во время работы за компьютером Объяснение основных правил Т.Б. при работе в компьютерном классе. Оценка степени личной ответственности за сохранение своего здоровья, за здоровье и безопасность окружающих.
2	Знакомство с компьютером	2 ч	Интерпретация информации: объяснение, сравнение и обобщение данных, формулирование выводов и прогнозов.
3	Графический	3ч	Работа с приложением Paint. Создание

	редактор		на компьютерном экране разнообразных композиций. Составление рисунков на заданные темы. Раскрашивание в графическом редакторе
4	Текстовый редактор	3ч	Работа с приложением. Набор и редактирование текста. Овладение навыков набора компьютерного текста. Овладение навыков редактирования текста.
5	Программа Office Astra Linux	16 ч	Понимание информационных понятий. Работа с приложением Office Astra Linux. Работа с информацией: нахождение, обобщение и представление данных (с помощью учителя и др. или самостоятельно); осуществление поиска необходимой информации Интерпретация информации: объяснение, сравнение и обобщение данных, формулирование выводов и прогнозов. Использование информации для установления причинно-следственных связей. Создание презентации.
4	Поиск информации	2 ч	Работа с информацией: нахождение, обобщение и представление данных (с помощью учителя и др. или самостоятельно); осуществление поиска необходимой информации Интерпретация информации:

			<p>объяснение, сравнение и обобщение данных, формулирование выводов и прогнозов.</p> <p>Использование информации для установления причинно-следственных связей.</p> <p>Сравнение и обобщение информации</p>
5	Вставка в слайд рисунков, диаграмм и графических объектов	5 ч	<p>Понимание информации, представленной разными способами (текст, таблица, схема, диаграмма и др.).</p> <p>Сравнение геометрических фигур по величине (размеру).</p> <p>Классификация геометрических фигур.</p> <p>Использование технических средств для построения графических объектов</p>
6	Презентации с использованием триггеров	2 ч	<p>Создание триггера.</p> <p>Понимание причины успеха/неуспеха учебной деятельности.</p> <p>Осуществление познавательной и личностной рефлексии деятельности:</p> <p>исследование позиции игры как выигрышные или проигрышные; построение выигрышной стратегии на примере игры; анализ различных вариантов игры.</p> <p>Формальное описание правил с полной информацией</p> <p>Работа по правилам: выполнение, контроль и оценка учебных действий в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, поиск информации для решения задачи</p>

7	Добавление в слайды эффектов анимации	4 ч	Настройка анимации. Изготовление компьютерного изображения, движущихся персонажей. Программирование простых движений объекта с помощью команд исполнителя.
8	Управление презентацией	4 ч	Программирование смены слайдов, объекта с помощью команд исполнителя. Работа с разными режимами показа презентаций
9	Вставка в слайды гиперссылок	3 ч	Работа в компьютерной среде: поиск в Интернете и энциклопедиях (электронных и бумажных) информации на заданную тему. Вставка в презентацию гиперссылок. Переход по гиперссылке в произвольную демонстрацию, в конкретный слайд презентации, в другую презентацию, в документ Word или по определенному адресу Интернета.
10	Добавление в презентацию аудио и видеoinформации	3 ч	Добавление звука Предварительное прослушивание звука Выбор между автоматическим воспроизведением и воспроизведением по щелчку Непрерывное воспроизведение звука Скрытие значка звука Определение параметров запуска и остановки воспроизведения звука
11	Форматирование	2 ч	Работа в компьютерной среде:

	текста и размещение графики		поиск в Интернете и энциклопедиях (электронных и бумажных) информации на заданную тему. Составление текста в письменной форме. Набор текста с клавиатуры. Работа в стандартном графическом редакторе, использование его возможностей
12	Проектная деятельность	6ч	Работа в компьютерной адаптированной среде: освоение способов решения задач творческого характера (построение объекта с учётом готовых элементов). Изготовление компьютерного изображения, включающее хотя бы один движущийся персонаж: рисование фона для картины, программирование простых движений объекта с помощью команд исполнителя. Понимание причины успеха/неуспеха учебной деятельности. Осуществление познавательной и личностной рефлексии деятельности
	Итого:	56 ч	

Материально- техническое обеспечение кружка внеурочной деятельности

Для характеристики количественных показателей используются следующие обозначения:

Д – демонстрационный экземпляр (не менее одного на класс)

К – полный комплект (на каждого ученика класса)

Ф – комплект для фронтальной работы (не менее одного на двух учеников)

П – комплект для работы в группах (один на 5-6 учащихся)

Наименование объектов и средств материально- технического обеспечения	Кол-во	Примечание
Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)		
Учебно-методические комплекты по информатике УМК «Перспективная начальная школа» для 2-4 классов (программа, учебники)	К	Библиотечный фонд сформирован на основе федерального перечня учебников, допущенных Минобрнауки РФ.
Научно-популярные и художественные книги для чтения, в соответствии с основным содержанием обучения.	П	
Детская справочная литература (справочники, справочники-определители, энциклопедии об окружающем мире, природе, труде людей...)	П	
	П	
Методические пособия для учителя	Д	
Печатные пособия		
Таблицы в соответствии с программой обучения	Д	
Плакаты по основным темам	Д	
Иллюстрированные материалы	Ф	
Компьютерные и информационно-коммуникативные средства		
Электронные справочники, электронные пособия, обучающие программы по	Ф	

предмету		
Технические средства обучения		
Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.	Д	
Магнитная доска.	Д	
Персональный компьютер	К	
Мультимедийный проектор.	Д	
Экранно-звуковые пособия		
Видеофрагменты и другие информационные объекты, отражающие темы курса	Д	
Аудиозаписи соответствующие содержанию обучения	Д	
Видеофильмы соответствующего содержания	Д	
Слайды соответствующего содержания	Д	
Мультимедийные образовательные ресурсы, соответствующие содержанию обучения	Д	
Оборудование класса		
Ученические столы двухместные с комплектом стульев	К	В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами
Стол учительский тумбой	Д	
Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий.	Д	
Настенные доски	Д	
Подставки для книг, держатели схем и таблиц	К	

**Календарно - тематическое планирование
Школа компьютерной грамотности. 4 класс**

№ п/п	ТЕМА	Кол-во ч	ДАТА	ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА
Техника безопасности при работе на компьютере (1ч)				
1	Правила соблюдения правил поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.	1		Составление правил работы за компьютером
Знакомство с компьютером (2ч)				
2	Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров – сказка «Компьютерная школа».	1		Игра «Найди основные устройства компьютера»
3	Возможности персонального компьютера. Применение персонального компьютера.	1		Игра «Мой друг – компьютер»
Графический редактор. (3ч)				
4	Знакомство с графическим редактором Paint. Работа в программе.	1		Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы
5	Графический редактор. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	1		Раскрашивание готовых образцов рисунков.
6	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет).	1		Создание собственного рисунка
Текстовый редактор. (3ч)				
7	Текстовый редактор. Первое знакомство. Вызов программы.	1		Создание документа. Ввод текста, перемещение курсора. Сохранение документа.
8	Работа в программе. Клавиатура. Основные клавиши. Работа с клавиатурным	1		Работа с клавиатурным тренажером. Игра «Ловкие ручки»

	тренажером. Упражнения из серии «Ловкие ручки».			
9	Работа в программе. Набор текста. Редактирование текста.	1		Набор текста. Редактирование текста.
Программа Office Astra Linux (16ч)				
10	Знакомство с программой Office Astra Linux. Запуск работы и завершение работы.	1		Запуск работы и завершение работы
11	Контекстное меню. Первые действия с презентациями	1		Работа в контекстном меню
12	Основные элементы интерфейса программы Office Astra Linux. Создание простой презентации на основе шаблона.	1		Запуск работы Office Astra Linux, создание слайдов, повторное использование слайдов. Создание простой презентации на основе шаблона.
13	Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование.	1		Работа с панелью инструментов
14	Типы презентаций.	1		Различие типов презентаций
15	Создание новой презентации на основе предлагаемой структуры	1		Создание новой презентации на основе предлагаемой структуры
16	Создание презентаций из нескольких слайдов. Работа с пустой презентацией.	1		Работа с пустой презентацией.
17	Создание новой презентации из пустой презентации	1		Создание новой презентации из пустой презентации
18	Изменение разметки слайдов	1		Изменение разметки слайдов
19	Создание простой презентации с помощью «пустого шаблона». Задание цветовой гаммы слайда.	1		Задание цветовой
20	Работа со слайдами. Операции со слайдами	1		Использование шаблонов дизайна
21	Использование шаблонов дизайна для придания презентации единого	1		Оформление дизайна слайда

	стиля.			
22	Создание собственного шаблона.	1		Создание собственного шаблона. Оформление дизайна слайда
23	Оригинальные цветовые решения.	1		Работа с палитрой цветов
24	Использование цветов, не входящих в цветовую гамму. Создание цветовой схемы	1		Теплые и холодные цвета. Сочетание цветов
25	Применение цветовой схемы одного слайда к другому слайду. Создание индивидуального слайда.	1		Сочетание цветов. Создание индивидуального слайда.
Поиск информации (2ч)				
26	Источники информации для компьютерного поиска. Способы компьютерного поиска информации	1		Поиск необходимой информации
27	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	1		Поиск и сохранение изображений
Вставка в слайд рисунков, диаграмм и графических объектов (5ч)				
28	Вставка графических объектов	1		Знакомство с графическими объектами. Увеличение размеров
29	Вставка автофигур в презентацию. Вставка картинок	1		Работа с автофигурами: способы заливки, размер и положение, формат фигуры. Работа с картинками: форма, границы, эффекты
30	Вставка диаграмм, создание диаграмм.	1		Создание разных видов диаграмм
31	Работа с объектами. Выделение или снятие выделения объекта	1		Работа с объектами. Выделение или снятие выделения объекта
32	Построение текста и объектов для демонстрации слайдов. Форматирование текста	1		Построение текста. Работа с текстом
Презентации с использованием триггеров (2ч)				
33	Алгоритм создания триггеров. Создание презентаций с	1		Создание алгоритма работы с триггером. Создание презентаций с

	использованием триггеров			использованием триггеров
34	Создание собственного слайда презентации с использованием триггеров.	1		Создание алгоритма работы с триггером. Создание презентаций с использованием триггеров
Добавление в слайды эффектов анимации (4ч)				
35	Эффекты анимация для смены слайдов.	1		Применение эффектов анимации для смены слайдов
36	Эффекты анимации для объектов презентации. Добавление эффектов анимации для объектов презентации	1		Настройка анимации объектов презентации
37	Вход объектов презентации. Выделение объектов презентации	1		Настройка анимации объектов презентации
38	Пути перемещения объектов презентации. Рисование пользовательского пути перемещения объектов анимации	1		Настройка анимации объектов презентации
Управление презентацией (4ч)				
39	Работа с сортировщиком слайдов. Настройка времени перехода слайдов.	1		Настройка времени перехода слайдов.
40	Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика.	1		Управление презентацией
41	Скрытые слайды. Создание управляющих кнопок	1		Управление презентацией
42	Установка временных интервалов для демонстрации слайдов. Запуск презентации	1		Управление презентацией
Вставка в слайды гиперссылок (3ч)				
43	Гиперссылка. Управляющие кнопки. Настройка действия.	1		Знакомство с управляющими кнопками
44	Создание гиперссылок. Создание управляющих кнопок средствами программы.	1		Вставка в слайды гиперссылок

45	Настройка гиперссылки на другие файлы.	1		Вставка в слайды гиперссылок
Добавление в презентацию аудио и видеoinформации (3ч)				
46	Поиск информации. Настройка звука при смене слайда.	1		Настройка звука
47	Непрерывное воспроизведение звука. Скрытие значка звука. Определение параметров запуска и остановки воспроизведения звука.	1		Настройка звука
48	Добавление в презентацию видеoinформации.	1		Добавление в презентацию видеoinформации.
Форматирование текста и размещение графики (2ч)				
49	Создание объектов WordArt и оформление слайдов при помощи этих объектов.	1		Создание объектов WordArt
50	Создание диаграмм средствами программы.	1		Создание диаграмм
Проектная деятельность (6ч)				
51	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация».	1		«Моя презентация».
52	Создание собственной презентации. Выбор темы проекта, проблемного вопроса. Составление плана проведения проекта.	1		«Моя презентация».
53	Разработка этапов проведения проекта, критерий оценки проекта	1		«Моя презентация».
54	Создание собственной презентации: дизайн, анимационные эффекты, звуковое сопровождение	1		«Моя презентация».
55	Создание собственной презентации: самооценка собственного проекта.	1		«Путешествие в мир презентаций»
56	Итоговая рефлексия	1		

Список литературы

1. Агеева, И. Д. Занимательные материалы по информатике и математике [Текст]: Методическое пособие/ И. Д. Агеева.– М.: ТЦ Сфера, 2006. – 240 с. (Игровые методы обучения).
2. Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений [Текст]: Информатика. 2-11 классы / Составитель М. Н. Бородин. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 448 с.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика [Текст]: Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. Ил.: ил.Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск, ООО Попурри, 1997.
4. Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop [Текст]: Спецэффекты и дизайн/ Т.М. Кларк — М.; СПб.; Киев: ДИАЛЕКТИКА, 1999.
5. Коненкина Г. Кроссворды, ребусы, головоломки [Текст]: Книга игр для детей /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
6. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст]/В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Корриган Дж. Компьютерная графика [Текст]/ Дж. Корриган. — М.: ЭНТРОП, 1995.
8. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников [Текст]/С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
9. Леонов В.П. Персональный компьютер [Текст]: Карманный справочник/ В.П. Лньеонов. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
- 10.Симонович, С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г., Общая информатика [Текст]: Учебное пособие для средней школы/С.В. Симонович. - М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,2002-592 с.

ОТПРАВИТЕЛЬ МБОУ "Средняя общеобразовательная Школа №130 Имени Героя Российской Федерации Майора С.А.Ашихмина"	ПОДПИСАНО
ВЛАДЕЛЕЦ СЕРТИФИКАТА Самаркина Ирина Николаевна	
ДОЛЖНОСТЬ Директор	
СЕРТИФИКАТ 00991280801FAAF15BA3173E5BBA8F1E1 7	ПОДПИСАН 03.12.2024 16:50:11 МСК
ПОДПИСЬ ВЕРНА	